

Webbspelsutveckling I

7,5 Högskolepoäng

TWSB17

Web Game Development I

Nivå: Grund

Ämne/huvudområde: DTA

Fördjupning : G1F

SCB-ämnesnivå: B

Utbildningsområde: TE

Revisionsdatum: Ej fastställd

Syfte

Den studerande ska efter genomgången kurs kunna analysera och utveckla webbaserade spel med fokus på användbarhet, underhållning och målgruppsanpassning. Studenten kan använda vanliga grundläggande tekniker för planering, utveckling och programmering. Studenten skall även kunna optimera och anpassa sina produktioner för internet. En viktig del av kursen är att rita grafik och animationer som lämpar sig för internetbaserade spel.

Innehåll

Kursen innehåller följande moment:

- Utvecklingsmiljöer
- Grundläggande spelprogrammering
- Grafikproduktion för internetbaserade spel
- Planering av spel
- Enklare simuleringar av verkligheten
- Klient-server programmering

Lärandemål

Efter genomgången kurs ska studenten

- Ha grundläggande kunskap om metoder att planera och producera webbaserade spel.
- Ha grundläggande kunskap om vanliga spelprogrammeringsmetoder.
- Ha grundläggande kunskap om metoder för att skapa spelinriktad grafik och animationer.
- Kunna analysera ett företags behov av webbspel och utifrån analysen skapa en planering.
- Kunna diskutera webbspels syfte och reklamförmåga.
- Visa förmåga att planera ett underhållande internetanpassat spel.
- Visa förmåga att programmera ett spel utifrån en tydlig planering.
- Visa förmåga att kunna programmera avancerade rörelsemönster och att kunna tillämpa matematiska och fysikaliska formler.

Förkunskaper/Behörighet

Programmeringsmetoder 7,5 hp (5 poäng)

Lärande och undervisning

Föreläsningar, laborationer och projekt.

Bedömning och examination

Tentamen 3hp

Laborationer och projekt 4,5hp

Som betyg på tentamen och kursen som helhet används betygsgraderna Underkänd, 3, 4 och 5. Laborationer och projekt betygsätts med godkänd eller Underkänd.

Kurslitteratur och övriga läresurser